




**TECHNOSCIENCE**

Québec et Chaudière-Appalaches



**NOS  
PROGRAMMES  
2024-2025**

**Voila**  
science

**EXPO  
SCIENCES**  
Hydro-Québec

**défi**  
apprentissage | génie  
génie | inventif

**LES DÉBROUILLARDS**  
ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

**LES FILLES  
SCIENTES**

**Innovateurs  
à l'école**  
et à la bibliothèque

**Produits  
clés en main**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>3</b>
<b>ATELIERS SCIENTIFIQUES</b>	<b>4</b>
<b>CPE ET PRÉSCOLAIRE</b>	<b>4</b>
<b>ÉCOLES PRIMAIRES</b>	<b>5-6-7</b>
<b>ÉCOLES SECONDAIRES</b>	<b>8</b>
<b>LES DÉBROUILLARDS EN FÊTE</b>	<b>9</b>
<b>LES CLÉS EN MAIN</b>	<b>10</b>
<b>INNOVATEURS À L'ÉCOLE</b>	<b>10</b>
<b>ÉVÈNEMENTS SCIENTIFIQUES</b>	<b>11</b>
<b>LES FILLES ET LES SCIENCES</b>	<b>11</b>
<b>JOURNÉE DES DÉBROUILLARDS</b>	<b>11</b>
<b>COMPÉTITIONS SCIENTIFIQUES</b>	<b>12</b>
<b>LES DÉFIS TECHNOLOGIQUES</b>	<b>12</b>
<b>EXPO-SCIENCES HYDRO-QUÉBEC</b>	<b>13</b>
<b>INFORMATIONS ET COORDONNÉES</b>	<b>14</b>



## OSEZ LA SCIENCE AVEC NOUS !

La Boîte à science est un organisme à but non lucratif (OBNL) qui a pour mission de participer au développement des compétences en sciences et nouvelles technologies et des habiletés créatives chez les jeunes.

Notre vision est de contribuer activement à faire des jeunes des régions des citoyens actifs, créatifs et innovateurs grâce à l'acquisition d'une culture scientifique et technologique solide.

Nous sommes implantés dans la région de Québec depuis 1981. Nous sommes un organisme membre du Réseau Technoscience. L'éducation, le professionnalisme, l'innovation, la collaboration et l'accessibilité constituent les valeurs sur lesquelles se fonde chaque démarche de la Boîte à science.



# ATELIERS SCIENTIFIQUES

## CPE ET PRÉSCOLAIRE



La Boîte à science vous propose des thématiques innovantes s'inscrivant dans le processus de développement global de l'enfant, celui-ci étant au centre des manipulations expérimentales. Que ce soit par la progression des habiletés motrices, la coopération, le raisonnement et la déduction logique ou encore le vocabulaire, l'enfant saura mettre à profit ses connaissances et accroître ses compétences.

### Thématique des forfaits

## LA SCIENCE N'A PAS D'ÂGE

### MON PAYS C'EST L'HIVER **\*NOUVEAUTÉ\***

La glace et le froid ont été les instigateurs de nombreuses innovations. Les patentoux ont créé des vêtements, des structures et des matériaux adaptés aux hivers rigoureux.

### MOUILLE-TOI

Deviens le héros d'une histoire fantastique à travers laquelle tu découvriras de petites réactions surprenantes et colorées. Tu chanteras même tes découvertes scientifiques dans l'espoir de redonner le sourire à Beppo la grenouille!

### L'ART DE LA NATURE **\*NOUVEAUTÉ\***

Qu'il s'agisse d'espèces animales ou végétales, la nature est remplie d'artistes ! De la sculpture au chant en passant par les couleurs ou la danse, les animaux et les plantes créent naturellement des œuvres d'art pour se séduire, grandir, se protéger et plus encore ! La nature est si bien faite, amusons-nous à la découvrir...

### L'AVENTURE DES MATÉRIAUX **\*NOUVEAUTÉ\***

Noir ou blanc, opaque ou transparent, imperméable ou perméable; il faut faire les bons choix de matériaux en fonction de notre besoin. Afin de survivre, notre aventurier a besoin de connaissances scientifiques pour boire, manger et s'abriter.

### SPÉCIAL BIBITES **\*NOUVEAUTÉ\***

Pour les passionnés du monde animal, découvrez et manipulez plusieurs créatures vivantes extraordinaires. Par exemple : python royal, rainette de white, mygale, hérisson, etc.

### PHÉNOMÈNE EN ACTION

Grâce à son œil de chimiste, Léo le magicien a pu mettre en évidence des phénomènes naturels aux propriétés chimiques incroyables et a décidé de recréer quelques-unes de ces démonstrations colorées. Apprentis chimistes, venez mettre à l'épreuve vos connaissances scientifiques pour reproduire de puissantes manifestations de notre planète bleue!

### SENS DESSUS DESSOUS

Les chiens présentent une ouïe et un odorat plus développés que l'humain. Tes capacités olfactives, auditives et tactiles sauront-elles surpasser celles de ces chiens? Effectue quelques tests et observe leurs incroyables capacités sensorielles pour en apprendre davantage sur tes propres sens!

### Modalités :

- Durée par animation : 45 minutes
- Coût par animation : 115 \$
- Des frais de déplacement s'ajoutent au coût des ateliers.
- Un minimum de 1 h 30 d'animation est requise pour réserver.
- Les ateliers sont conçus pour un maximum de 10 enfants et la présence de l'éducatrice est obligatoire pour la durée des ateliers.

\*Tarifs modifiables sans préavis



Pour information :  
info@boiteascience.com

Pour réservation :  
Formulaire animation scientifique



UN PROGRAMME DE

# ATELIERS SCIENTIFIQUES

## ÉCOLES PRIMAIRES



**DEPUIS PLUS DE 40 ANS LA BOITE À SCIENCE ADAPTE SES ATELIERS À VOS BESOINS !**

● ATELIERS OFFERTS EN FRANCAIS ET EN ANGLAIS ● ATELIER EN ROBOTIQUE POUR TOUS LES CYCLES

La Boite à science propose des thématiques à explorer sous forme d'expériences et de défis, animés par des éducateurs.trices scientifiques qualifiées. L'approche de la Boite à science consiste à mettre les jeunes dans l'action. La collaboration, le plaisir, le défi et le succès leur font vivre un sentiment de compétence.

## Multicycles

### SUR LA PISTE DE LA VIE ( 1<sup>er</sup>et 2<sup>e</sup> cycle)

#### Classification des êtres vivants

Les êtres vivants font partie d'une grande classification qui nous donne une foule d'informations passionnantes sur une panoplie de créatures extraordinaires. Des animaux vivants sauront vous épater.

### S.O.S PIRATES! ( 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> cycle)

En étudiant les principes de la poussée d'Archimède et de la flottabilité des objets, les participants devront construire une embarcation digne des pirates afin de supporter le poids de leur butin croissant issu de leurs pillages en mer.

**Durée:** 2 heures

### PROGRAMMATION ( 2<sup>e</sup>et 3<sup>e</sup> cycle)

Activité de programmation sur mesure en classe avec micro:bit, Scratch, Sphero ou Mbot.

**Durée:** 2 heures

### AVENTURIERS DE L'ESPACE (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle)

Plongez au coeur de l'espace pour apprendre comment les astronautes découvrent des planètes extrasolaires, fabriquer une comète avec de la glace carbonique ou encore en apprendre un peu plus sur la gravitation et les trous noirs!

## 1<sup>er</sup> cycle

### BUTINE TA PROGRAMMATION

Une abeille pas comme les autres qui attend tes commandes pour butiner d'un endroit à l'autre. Tes talents de programmeur en robotique te serviront pour accomplir un marathon d'épreuves variées et amusantes.

**Durée:** 2 heures

### CHIMIE-MANIE

#### Propriété des substances

Mélanges, solubilité, transparence. C'est la fête des expériences chimiques et des substances étranges !

### SENS DESSUS DESSOUS

#### Découverte des sens

Les cinq sens permettent à l'humain d'entrer en contact avec l'environnement. Découverte surprenante et interactive : vue, ouïe, odorat, goût, toucher.

### MON PAYS C'EST L'HIVER **\*NOUVEAUTÉ\***

La glace et le froid ont été les instigateurs de nombreuses innovations. Les patenteux ont créé des vêtements, des structures et des matériaux adaptés aux hivers rigoureux.

### L'AVENTURE DES MATÉRIaux

Noir ou blanc, opaque ou transparent, imperméable ou perméable; il faut faire les bons choix de matériaux en fonction de nos besoins. Afin de survivre, notre aventurier a besoin de connaissances scientifiques pour boire, manger et s'abriter.



UN PROGRAMME DE

# ATELIERS SCIENTIFIQUES

## ÉCOLES PRIMAIRES



### 2<sup>e</sup> cycle

#### EAU DELÀ DE L'EAU

##### Les propriétés de l'eau

L'eau constitue une substance formidable et essentielle à la vie. Répondez à votre « soif » de découvrir en explorant la chimie de l'eau et ses propriétés fascinantes.

#### LA LOI DU MOINDRE EFFORT

##### Initiation aux machines simples

Une machine simple permet de réduire la force nécessaire pour exécuter un travail. On travaille plus longtemps, mais moins intensément... Facile, hein ?

#### LE CORPS : QUELLE MACHINE

##### Fonctionne du corps humain

Vérifiez les capacités épatantes de votre « machine humaine » ! Du creux du ventre jusqu'au bout des doigts !

#### PROGRAMMÉ DE TOUTES PIÈCES

Le grand défi en robotique est de programmer les mouvements d'un robot en fonction des obstacles de son environnement. Agis tel un expert de ce domaine et commande les déplacements de tes propres constructions. Ça roule !

**Durée:** 2 heures

### 3<sup>e</sup> cycle

#### ÉLECTRUCS!

##### Initiation à l'électricité

L'électricité a toujours existé, mais les humains l'ont apprivoisée. Conducteurs et isolants, électricité statique et dynamique, même les citrons peuvent être électriques.

#### LA BIODIVERSITÉ ET MOI \*QUANTITÉS GRATUITES LIMITÉES

Présentation qui permet aux élèves d'explorer la diversité des animaux du Québec. Le tout, accompagné d'ossements, d'insectes et d'animaux naturalisés. À la toute fin de la présentation, les élèves pourront toucher les bois d'un caribou, une vertèbre et un crâne.

#### QUOI DE NEUF, DOCTEUR?

##### Les avancées médicales

À travers les siècles, les plantes, l'hygiène, les médicaments et l'équipement ont permis d'améliorer la longévité de nombre d'habitants. Prenez soin de vous !

#### CIEL, TU M'INSPIRES ! \*NOUVEAUTÉ\*

##### Météo et climat

Avant, la Terre était considérée être au centre de l'Univers. Aujourd'hui, des gens d'ici créent un télescope pour remonter jusqu'à 13 milliards d'années dans le passé.

#### TECHNO-ROBOTIC

Une suite de défis à réaliser : les élèves devront collaborer pour assembler correctement un robot. Ensuite, il faut passer en mode résolution de problèmes pour réussir à programmer et contrôler notre construction. À vos claviers !

**Durée:** 2 heures



### Tarifs

#### Demi-journée

2 animations d'une même thématique ou atelier de 2 heures

**Coût: 300 \$ + frais de déplacement**

#### Demi-journée +

3 animations d'une même thématique

**Coût: 440 \$ + frais de déplacement**

#### Journée

4 animations (choix de deux thématiques incluses sans frais)

**Coût: 580 \$ + frais de déplacement**

#### Journée thématique

5 animations (choix de deux thématiques incluses sans frais)

**Coût: 690 \$ + frais de déplacement**

\*maximum de 30 élèves par classe\*

**NOS ANIMATIONS SCIENTIFIQUES SONT ADMISSIBLE AU PROGRAMME LA CULTURE À L'ÉCOLE MESURE 15230 & MESURE 15186**

**HÂTEZ-VOUS DE RÉSERVER**  
AFIN DE VOUS ASSURER DE LA DISPONIBILITÉ !

Pour information :  
info@boiteascience.com

Pour réservation :  
Formulaire animation scientifique

# LES DÉBROUILLARDS

## ÉCOLES PRIMAIRES



### ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

Avec les animations des Débrouillards, nous proposons aux jeunes de 4 à 12 ans de s'initier concrètement à l'univers scientifique, par le biais d'expériences variées et amusantes.

**COÛTS:** LES MÊMES COÛTS S'APPLIQUENT QUE  
LES ATELIERS VOILA SCIENCE  
+ les frais de déplacement



Nos animations scientifiques sont admissibles au programme la culture à l'école Mesure 15230 & mesure 15186



## Multicycles

### SPÉCIAL BIBBITES

Pour les passionnés du monde animal, découvrez et manipulez plusieurs créatures vivantes extraordinaires. Par exemple : python royal, rainette de white, mygale, hérisson, etc.

### FUSÉE CARBONIQUE

Pour les amateurs de défis explosifs, propulsez une fusée miniature à plus de 5 mètres dans les airs à l'aide d'une réaction chimique haute en pression.

### FESTI-FUSÉE ( 2ième & 3ième cycle)

Pour un succès retentissant, faites vivre aux jeunes les étapes amusantes de la construction d'une fusée à réaction! De plus, vos élèves fabriqueront une fusée en plus d'en faire le lancement officiel! ATTENTION : Comme à la NASA, le décollage peut être annulé si la météo n'est pas clémente. Dans ce cas, un taux spécial de reprise à 50 \$/heure est proposé à l'enseignant. La récréation pourrait être utilisée pour l'activité.

**Durée:** 2 heures

\*Minimum de 20 et maximum de 30 participants

### FESTI-GÉNIE ( 2ième & 3ième cycle)

Transformez les jeunes de votre groupe en ingénieurs pour résoudre des problèmes concrets de nature technologique dans des domaines très variés comme l'aéronautique, l'architecture et la construction de bateaux. C'est la compétition!

**Durée:** 2 heures

## 1<sup>er</sup> cycle

### FESTI-COULEURS

Il y a de la science dans les arts! Ces derniers sont propres à plusieurs phénomènes scientifiques intéressants. Avec une thématique axée sur les couleurs et la lumière, des expériences sur l'optique et les métiers associés en mettent plein la vue!

### UNE EXPÉRIENCE DANS LE VENT

Devenez des pros de la voltige en fabriquant un cerf-volant miniature qui vole comme un grand! Découvrez les forces à l'origine du comportement étonnant des objets en mouvement dans l'air.

## 2<sup>e</sup> cycle

### LA CUISINE MOLÉCULAIRE

Devenez des pros de la voltige en fabriquant un cerf-volant miniature qui vole comme un grand! Découvrez les forces à l'origine du comportement étonnant des objets en mouvement dans l'air.

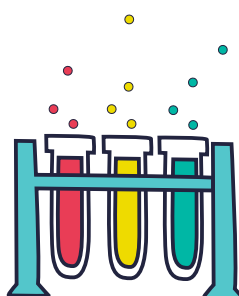
## 3<sup>e</sup> cycle

### LES BOMBES DE BAINS

Faites trempette dans une expérience effervescente! Fabriquez des bombes de bain maison tout en découvrant les principes de base des réactions chimiques.

### LES TROIS BOITES

Vous pensez être né sous une bonne étoile et bénéficier d'une chance miraculeuse? Vous serez surpris de découvrir la notion d'illusion de contrôle sur le hasard et les lois surprenantes des probabilités au cœur des jeux de hasard.



Pour réservation :  
Formulaire animation scientifique

# ATELIERS SCIENTIFIQUES

## ÉCOLES SECONDAIRES



La Boite à science propose des thématiques à explorer sous forme d'expériences et de défis, animés par des éducateurs scientifiques qualifiés. L'approche de la Boite à science consiste à mettre les jeunes dans l'action. La collaboration, le plaisir, le défi et le succès leur font vivre un sentiment de compétence.

### ATELIERS GRATUITS

QUANTITÉS LIMITÉES FAITES VITE !

#### TROUSSE D-CODE : MISSION PROGRAMMATION

À partir d'un ordinateur Kano (avec microordinateur Raspberry Pi intégré), les jeunes de 12 à 17 ans apprennent quelques bases de programmation en utilisant le langage Python. Ce langage, le 5e plus utilisé dans le monde (en date de 2017), leur permettra de commander à distance des robots. L'animateur technoscientifique qui les accompagneront pourront les aider dans leurs démarches et leur faire découvrir différents métiers présents chez Ubisoft.



UBISOFT

#### ALIMENTAIRE, MON CHER !

Atelier animé destiné aux élèves de secondaire 3 à 5. Découvrez les professions liées à la transformation alimentaire et transformez votre classe en une usine de production de barres tendres, de la conception à l'emballage en passant par le contrôle-qualité!



#### MINES ET VIE

Atelier destiné aux élèves de secondaire 3 à 5. Grâce à cet atelier, les élèves pourront découvrir le cycle de vie d'une mine et les enjeux scientifiques correspondants par le biais de trois expériences. Ils auront l'occasion d'être dans la peau de géophysiciens sondant le sol à l'aide de différentes techniques d'exploration minière. Puis, ils découvriront différents processus de traitement du minerai en utilisant un appareil spécifique au monde des mines.



#### LE TEXTILE, C'EST SCIENTIFIQUE

Atelier animé destiné aux élèves de secondaire 3 à 5. Les élèves réaliseront des tests de qualité sur des fils et des étoffes de différentes fibres textiles. Grâce à ces manipulations, ils découvriront des tâches effectuées en usine ou en laboratoire dans les entreprises textiles du Québec.



#### IA, CONDUIS-MOI !

Atelier animé destiné aux élèves d'âge secondaire (environ 12-17 ans). Cette activité traite des concepts importants en lien avec l'intelligence artificielle et comment cette technologie peut être utilisée dans l'assistance automatisée de la conduite de véhicule routier.



### ATELIERS PAYANTS

#### IA, SUIS TON ALGORITHME !

Plonger dans l'univers de l'intelligence artificielle avec l'activité AI, Suis ton algorithme ! Découvrez comment une machine est capable d'apprendre un mouvement de marche à une construction tout droit sortie de votre imagination. Expérimentez avec un logiciel qui permettra de comprendre différentes technologies et méthodes de l'intelligence artificielle en toute simplicité. L'activité explore les concepts d'algorithme, de réseaux neuronaux artificiels et d'algorithme génétique. Destinée aux élèves de secondaire 3 à 5.

#### MISSION GLACIALE

Atelier animé destiné aux élèves de secondaire 1 et 2. L'atelier en classe lève le voile sur les enjeux de l'étude de la glace provenant d'eau de lac, de rivière et de mer, ainsi que les recherches concernant le couvert de glace dans le Grand Nord. Les participants pourront se familiariser avec la collecte de données et leur analyse, la manipulation d'échantillons de glace en vue d'identifier le type d'eau correspondant.

#### « SELFIE » D'ANTAN !

Réaliser un autoportrait sans téléphone intelligent? C'est possible! Les élèves de secondaire 1 à 5 découvriront le processus de création photo, de la fabrication d'un appareil photo jusqu'au développement de la photo elle-même. Cet atelier scientifique permettra aux élèves d'expérimenter par le biais de manipulations les notions de lumière, d'optique, de fabrication de solution et de transformations chimiques. 1-2-3, souriez!

#### PROGRAMMATION SCRATCH, MICRO:BIT, MINES-TROM, MBOT

Activité de programmation sur mesure en classe avec Scratch, micro:bit, Robots mini.

\* Il est possible d'offrir plus de contenu et matériel si effectué sur 2 périodes \*

#### Tarifs\*

##### 2 périodes d'animations

Coût: 340 \$ + frais de déplacement

##### 3 période d'animations

Coût: 495 \$ + frais de déplacement

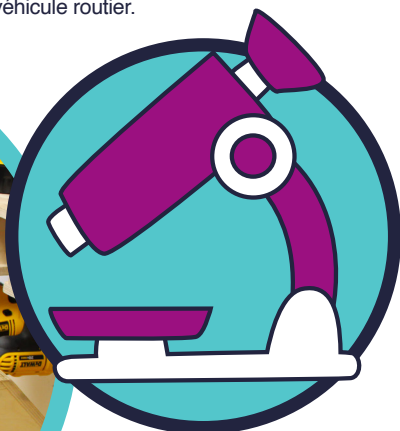
##### 4 périodes d'animations

Coût: 640 \$ + frais de déplacement

\*minimum de 2 périodes d'animation pour réserver

Pour information :  
info@boiteascience.com

Pour réservation :  
Formulaire animation scientifique





# LES DÉBROUILLARDS EN FÊTES



## LES DÉBROUILLARDS

### THÉMATIQUES

**TOUS : 4 À 12 ANS**

#### Poils et écailles

Pour les passionnés du monde animal, découvrez et manipulez plusieurs créatures vivantes extraordinaires.

#### Ingénieurs en herbe **\*NOUVEAUTÉ\***

Ingénierie ! Tellement de savoir et de compétences regroupés en un seul mot ! Concevoir, analyser, construire ; en mécanique, environnement, biologie et bien plus... Notre pari ? Réaliser un mini projet, de l'analyse à la construction, en s'amusant au travers d'une compétition !

#### Mystères cosmiques **\*NOUVEAUTÉ\***

Nous parlons souvent des planètes, des fusées, de ce qui est proche de nous. Mais, et plus loin, de quoi est fait l'univers ?! Essayons d'en savoir un peu plus sur ce ciel si brillant et scintillant, qui fascine petits et grands !

### 6 À 10 ANS

#### Abeilles robotiques (Beebot)

Voici le son des abeilles robots qui travaillent ardemment! Aide ces petites machines à se déplacer en programmant des séquences de mouvements spécifiques.

#### Aspirants chimistes

Des mélanges et des réactions étonnantes vous attendent! De la glue rebondissante, une potion lumineuse, un ballon gonflé par la chimie, etc.

### 8 À 12 ANS

#### Aux petits soins\*

Au menu, vous fabriquerez du baume à lèvres, du savon pour le corps et même de la pâte à dents!

#### Fantasticolor

Offrez-vous une fête haute en couleur! Feu d'artifice dans un verre, pailles arc-en-ciel, bonbons moussants, etc.

#### Programmation (Sphero, Scratch, Microbit, Cubelets)\*

Viens apprendre la programmation en bloc, programme tes commandes et observe les réactions lumineuses!

\*Ces thématiques sont d'une durée de 90 minutes et sont disponibles dans le forfait +

Visitez notre site internet pour consulter les descriptions des activités offertes ainsi que pour réserver !

Formulaire de réservation Les Débrouillards



### FORFAIT EXPLORATION

Tarif résident de la ville de Québec 295 \$

Tarif non-résident de la ville de Québec 445 \$

- Maximum de 10 jeunes
- Fête de 60 minutes
- 90 minutes de prêt de local

### FORFAIT +

Tarif résident de la ville de Québec 325 \$

Tarif non-résident de la ville de Québec 490 \$

- Maximum de 10 jeunes
- Fête de 90 minutes
- 90 minutes de prêt de local

\*pour les thématiques « Programmation Microbit » et « Aux petits soins » seulement.

### INCLUS DANS LES FORFAITS

- Un chandail Les Débrouillards pour l'enfant fêté.
- Une revue pour l'enfant fêté et chacun de ses invités

## POUR FAIRE DE LA SCIENCE UNE FÊTE !



UN PROGRAMME DE

GRAND PARTENAIRE

PARTENAIRE



# LES CLÉS EN MAIN PRIMAIRE

Produits  
clés en main

LES PRODUITS CLÉS EN MAIN SONT DES TROUSSES ÉDUCATIVES INCLUANT TOUS LES OUTILS D'APPRENTISSAGES SUR UNE THÉMATIQUE SPÉCIFIQUE, EN AUTONOMIE AVEC L'ENSEIGNANT/E.

QUANTITÉS LIMITÉES !



## ENVIROVOLT

Vous êtes à la recherche d'un outil pédagogique pour éveiller la curiosité et susciter l'intérêt de vos élèves pour les sciences de l'environnement? Accompagnés de deux personnages fictifs, vos élèves deviendront des apprentis biologistes dans le monde d'Hydro-Québec.

**Pour réservation :**  
Formulaire réservation Envirovolt



## VALISE 00WATT

Participez à l'enquête avec l'inspecteur 00Watt et sa valise remplie de jeux et d'expériences scientifiques sur l'économie d'énergie. Ce matériel permet d'explorer le processus de production d'électricité, de prendre conscience de l'ampleur de notre consommation d'énergie et de découvrir les gestes à poser pour éviter le gaspillage.

**Pour réservation :**  
Formulaire réservation 00watt



UBISOFT

## TROUSSE DCODE

Vous désirez initier vos élèves à la programmation? Grâce à un partenariat avec Ubisoft, le Réseau Technoscience offre gratuitement un nombre limité d'animations de DCODE, sa trousse numérique.

**Pour réservation :**  
Formulaire réservation D-Code

**DURÉE:** Entre 4 à 5 semaines ou 45 à 60 minutes avec un/une éducateur/trice

**QUAND:** Toute l'année scolaire, selon les calendriers de chaque trousse.

**COÛTS:** Gratuit !

### PERSONNE CONTACT :

Aliénor Guichard  
(367) 382-0387  
clesenmain@boiteascience.com

# LES INNOVATEURS À L'ÉCOLE ET À LA BIBLIOTHÈQUE

Innovateurs  
à l'école  
et à la bibliothèque

Ce programme offre des ateliers-conférences aux jeunes, couvrant divers domaines de la science et de la technologie. À travers ces ateliers dynamiques et accessibles, les participants explorent comment la science et l'innovation stimulent la créativité et contribuent au progrès social, en particulier face aux défis contemporains majeurs.

L'objectif principal est de renforcer la culture scientifique et l'esprit d'innovation parmi les jeunes. Les sujets abordés incluent la protection des mammifères marins, la recherche sur les lièvres d'Arctique, le système solaire, l'astronomie, les fusées, les satellites, et bien d'autres encore, tous captivants et éducatifs.

**DURÉE:** La durée des ateliers-conférences est flexible, mais s'adapte habituellement à une période.

**QUAND:** Toute l'année selon les disponibilités de nos bénévoles.

**COÛTS:** GRATUIT !

**Formulaire de réservation Innovateurs**

Pour le catalogue des Innovateurs et innovatrices **Cliquez ici**

### PERSONNE CONTACT :

Marie-Stéphanie Fradette  
581-909-2964  
mariestephaniefradette@boiteascience.com



# ÉVÈNEMENTS SCIENTIFIQUES

## LES FILLES ET LES SCIENCES

LES FILLES ET LES SCIENCES

Depuis plus de vingt ans maintenant « Les filles et les sciences, un duo électrisant ! » offre aux filles du secondaire l'occasion de s'initier à des choix de carrières captivants, dans ces domaines où les opportunités de carrière sont tout aussi diversifiées que prometteuses.

### LES FILLES ET LES SCIENCES: UN DUO ÉLECTRISANT C'EST...

- 1 journée complète dédiée aux sciences;
- Des ateliers interactifs captivants;
- La visite de nombreux kiosques;
- Un défi créatif;
- Une conférence ludique et inspirante !

**OÙ :** Université Laval Faculté des sciences et de génie

**QUAND :** Samedi le 2 novembre 2024

**POUR QUI :** Les filles de secondaire 2, 3 et 4.

**COÛTS :** Gratuit !

**DÉTAILS ET INSCRIPTIONS :** [lesfillesetlessciences.ca](http://lesfillesetlessciences.ca)



## JOURNÉE DÉBROUILLARDS

LES DÉBROUILLARDS

**LES DÉBROUILLARDS CONVIE LES JEUNES DE 6 À 12 ANS ET LEURS FAMILLES À UN ÉVÈNEMENT DRÔLEMENT SCIENTIFIQUE !**

Expériences scientifiques, collations festives (\$), tirage et plus vous attendent !

**OÙ:** Centre communautaire Michel-Labadie

**QUAND:** 16 novembre 2024 de 13h à 16h

**COÛTS: GRATUIT !**



UN PROGRAMME DE



PARTENAIRES RÉGIONAUX



# COMPÉTITIONS TECHNOLOGIQUES

## LES DÉFIS TECHNOLOGIQUES

Les défis sont des projets rassembleurs qui valorisent la créativité et le savoir-faire des élèves dans le cadre d'une saine compétition se déroulant en classe, à l'école ou aux finales régionales !

### PRIMAIRE

défi  
apprenti  
génie

#### LE DÉFI APPRENTI-GÉNIE C'EST ...

- Un projet clés en main dans lequel les élèves du primaire pourront faire la démonstration de leur débrouillardise, de leur créativité et de leur persévérance;
- Met en pratique les sciences et technos par la conception d'un prototype selon des règles spécifiques.

#### DÉFI 2024-2025: À VOS MARQUES, PRÊTS, ROULEZ !

Le défi : concevoir un véhicule qui doit descendre un plan incliné et s'arrêter le plus près possible d'une cible.

**OÙ** : Université Laval Faculté des sciences et de génie

**QUAND** : 14 mai 2025

**POUR QUI** : Tous les élèves du primaire

**COÛTS** : 25\$ / participants.es

**DÉTAILS ET INSCRIPTIONS** : *Défi apprenti génie*

#### PERSONNE CONTACT :

Élodie Roy  
(581) 909-2973  
elodieroy@boiteascience.com



ÉTABLISSEMENT HÔTE



UNIVERSITÉ  
LAVAL

Faculté des sciences  
et de génie

### SECONDAIRE

défi  
génie  
inventif

#### LE DÉFI GÉNIE INVENTIF C'EST ...

- Un projet innovant qui permet de faire vivre aux élèves du secondaire une expérience motivante et concrète des sciences et technologies;
- Il s'accompagne d'une situation d'apprentissage et d'évaluation clé en main adaptée au programme scolaire.

#### DÉFI 2024-2025: PÈSE SU'L PITON !

Le défi : concevoir un prototype qui doit enclencher une cascade d'évènements.

**OÙ** : À confirmer

**QUAND** : À confirmer

**POUR QUI** : Tous les élèves du secondaire

**COÛTS** : 50\$ / participants.es

**DÉTAILS ET INSCRIPTIONS** : *Défi génie inventif*

#### PERSONNE CONTACT :

Simon Jomphe  
(418) 806-8994  
simonjomphe@boiteascience.com



UN PROGRAMME DE



GRAND PARTENAIRE



# COMPÉTITIONS TECHNOLOGIQUES EXPO-SCIENCES



UN CONCOURS SCIENTIFIQUE OUVERT À TOUS LES JEUNES DE 6 À 20 ANS DES QUATRE COINS DE LA PROVINCE !

**EXPO  
SCIENCES**  
Hydro-Québec

## EXPO-SCIENCES C'EST ...

- Un projet d'expérimentation, de conception ou de vulgarisation en solo ou en duo;
- La chance d'oser la science et de vivre une expérience unique;
- Beaucoup de prix: bourses d'études, bourses en argent et plus encore;
- Créer une affiche;
- Présenter son projet sous forme de stand lors de l'évènement public et effectuer une présentation devant différents juges.

### VOLET SECONDAIRE

**OÙ** : À confirmer

**QUAND** : À confirmer

**COÛTS** : 100\$ / participants.es

### VOLET PRIMAIRE

**OÙ** : Université Laval Faculté des sciences et de génie

**QUAND** : 14 mai 2025

**COÛTS** : 25\$ / participants.es

#### PERSONNE CONTACT :

Sabrina Juhasz  
(581) 909-2982  
sabrinajuhasz@boiteascience.com

ÉTABLISSEMENT HÔTE



#### PERSONNE CONTACT :

Élodie Roy  
(581) 909-2973  
elodieroy@boiteascience.com





# TECHNOSCIENCE

Québec et Chaudière-Appalaches

455 RUE DU MARAIS, BUREAU 205  
QUÉBEC (QC) G1M 3A2

(418) 658-1426

INFO@BOITEASCIENCE.COM

[HTTPS://BOITEASCIENCE.COM/](https://boiteascience.com/)



MEMBRE DU



GRAND PARTENAIRE



PARTENAIRES RÉGIONAUX



Faculté des sciences  
et de génie



CENTRE DE  
RECHERCHE



*l'accent  
d'Amérique*